

Ages
5 to 105!


LIGHT SPEED™

Light Speed is the lightning-fast game that'll push your skills to the limit! Turn the lights off by quickly tapping them to increase the challenge and improve your rank!

1. After turning on the **Micro Edition**, Light Speed™ will start automatically.
2. A light will turn on and the **Micro Edition** begins to tick. Tap the light and a positive DING! will play, while another light turns on.
3. Increase the challenge by quickly turning off the lights. The more lights you turn off, the higher you move up the rankings!
4. Miss and a BUZZ will sound. The Cube will determine your ranking by lighting up one or more lights and playing a different song associated with each level (see the chart to the right). Turn on all of the lights to reach the highest level of **CUBE CHAMPION!**
5. At the end of the game, the **Micro Edition** will begin the next round automatically.

6. To turn off the **Micro Edition**, press and hold the lights on the red & orange sides of the Cube during the level song. If the **Micro Edition** is idle for 30 seconds, the Cube will turn off automatically.

RANKING LEVEL	LIGHTS TURNED ON
1 – CUBIE NEWBIE	BLUE
2 – LIGHT LEARNER	BLUE & ORANGE
3 – MID-LEVEL MASTER	BLUE, ORANGE & GREEN
4 – POWER PRO	BLUE, ORANGE, GREEN & RED
5 – ENERGIZED EXPERT	BLUE, ORANGE, GREEN, RED & YELLOW
6 – CUBE CHAMPION	ALL LIGHTS ON – YOU WIN!



An All New Spin on the World's #1 Cube™

MICRO EDITION

Featuring Light Speed™

Electronic Keychain Game

INSTRUCTION MANUAL

RUBIK'S REVOLUTION™ MICRO EDITION

Now you can take the **Rubik's Revolution**, an all new spin on the world's #1 Cube, anywhere with the **Micro Edition!**

Press and hold the lights on the red & orange sides of the Cube to turn on the **Micro Edition**. Lights will flash and sound effects will play, and then **Light Speed™** will activate automatically.

CAN YOU CONQUER THE CUBE?

To find out helpful tips and tricks that will help you master the **Micro Edition**, check out www.rubiksrevolution.com

Join the Cube Nation!™

Share strategies and compare scores with other **Rubik's Revolution** players at www.thecubonation.com

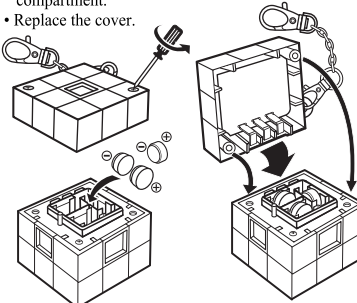
Review these instructions in other languages at www.rubiksrevolution.com or www.technosourceusa.com

SLEEP MODE:

If the **Micro Edition** is idle for 30 seconds, it will automatically enter 'sleep mode'. Press and hold the red & orange lights simultaneously to reactivate the **Micro Edition**.

BATTERY INSTALLATION

- Unscrew the battery cover with a Phillips screwdriver (⊕).
- Insert 3 "AG13" (1.5V) button cell batteries with the positive (+) and negative (-) ends facing in the proper direction as indicated in the battery compartment.
- Replace the cover.



Requires 3 x AG13 Button Cell Batteries. (Included)

ATTENTION:

Removable button cell batteries in this product contain mercury. When battery is replaced, don't put used one in trash. Recycle or dispose according to local, state or federal law.

BATTERY INSTALLATION

- Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed.
- Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
- Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.
- Batteries are to be inserted with the correct polarity.
- Exhausted batteries are to be removed from the toy.
- The supply terminals are not to be short-circuited.
- Do not dispose the batteries in fire, batteries may leak or explode.
- Batteries should be replaced by an adult.
- Please keep details for future reference.
- Alkaline batteries are recommended.

CAUTION

- Adults should replace batteries.
- Not suitable for children under 3.
- May contain small parts.
- Do not dispose of batteries in fire; batteries may explode or leak.

CARING FOR YOUR DEVICE

- If the display becomes dim or malfunctions, replace the batteries.
- After replacing batteries, turn on the Cube to ensure proper functioning. (In most cases, game malfunctions are due to weak batteries.)
- In an environment with electrostatic discharge, the product may malfunction and lose memory. In this case, turn the Cube off and on to reset the game.

WARNINGS & PRECAUTIONS

A very small portion of the population has a condition that may cause them to experience epileptic seizures or have momentary loss of consciousness when viewing certain kinds of flashing lights or patterns. If you experience any of the following symptoms—dizziness, altered vision, eye or muscle twitching, involuntary movement, loss of awareness, disorientation, or convulsions—DISCONTINUE USE IMMEDIATELY and consult your physician.



For more information, visit us at www.technosourceusa.com

Product specifications and colors may vary.

CAUTION: Changes or modifications not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or experienced radio/TV technician for help.

© Rubik's®. All Rights Reserved. Rubik's® and Rubik's® Cube are registered trademarks of Seven Towns Ltd. Used under license. Manufactured for and distributed by Techno Source. Licensed by the Sharpe Company. info@sharpeco.com

© 2007 Techno Source. All Rights Reserved. 30 Canton Road, Kowloon, Hong Kong. Made in China

IM-3010

PATENT PENDING

De 5 à 105 ans

VITESSE LUMIÈRE™

Vitesse lumière est un jeu dont la vitesse vous demandera de pousser vos capacités à la limite! Éteignez les lumières en tapant dessus rapidement pour augmenter le défi et vos points!

1. Une fois la **Micro-édition** activée, le jeu Vitesse lumière™ se lancera automatiquement.
2. Une lumière s'allumera et la **Micro-édition** commencera à faire tic-tac. Tapez la lumière et un DING! positif se fera entendre et une autre lumière s'allumera.
3. Augmentez le défi en éteignant rapidement les lumières. Votre pointage augmente avec le nombre de lumières que vous éteignez!
4. Si vous manquez votre coup, un son « BZZ » se fera entendre. Le Cube annoncera votre pointage en allumant une ou plusieurs lumières et en émettant un son différent associé à chaque niveau (voir le tableau de droite). Allumez toutes les lumières pour atteindre le plus haut niveau : CHAMPION DU CUBE!

5. À la fin de la partie, la **Micro-édition** commencera automatiquement la manche suivante.
6. Pour éteindre la **Micro-édition**, appuyez en continu sur les lumières des côtés rouge et orange du Cube pendant que le son se fait entendre. Si la **Micro-édition** est inactive pendant 30 secondes, le Cube s'éteindra.

NIVEAU	LUMIÈRES ALLUMÉES
1 – NOVICE	BLEUE
2 – APPRENANT	BLEUE ET ORANGE
3 – MAÎTRE INTERMÉDIAIRE	BLEUE, ORANGE ET VERTE
4 – PRO	BLEUE, ORANGE, VERTE ET ROUGE
5 – EXPERT	BLEUE, ORANGE, VERTE, ROUGE ET JAUNE
6 – CHAMPION DU CUBE	TOUTES – VOUS GAGNEZ!



Un tournant révolutionnaire pour le cube le plus célèbre au monde!™

MICRO-ÉDITION

Avec Vitesse lumière™

Jeu électronique pour porte-clé

INSTRUCTIONS

RÉVOLUTION RUBIK™ MICRO-ÉDITION

Grâce à la **Micro-édition**, vous pouvez emporter le **Révolution Rubik** n'importe où. Révolution Rubik : un tournant révolutionnaire pour le cube le plus célèbre au monde!

Pour allumer la **Micro-édition**, appuyez en continu sur les lumières des côtés rouge et orange du Cube. Des lumières clignoteront et des sons se feront entendre, et **Vitesse lumière™** se lancera automatiquement.

POUVEZ-VOUS CONQUÉRIR LE CUBE?

Pour des conseils utiles et des astuces qui vous aideront à maîtriser la **Micro-édition**, visitez www.rubiksrevolution.com

Adhérez à la Nation Cube!™

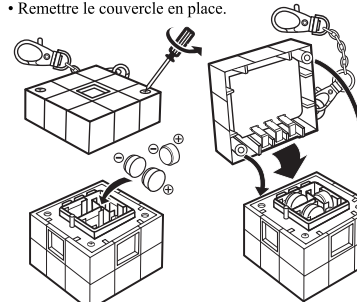
Partagez des stratégies et comparez vos pointages à ceux d'autres joueurs de **Révolution Rubik** à www.thecubonation.com

MODE VEILLE :

Si la **Micro-édition** est inactive pendant 30 secondes, elle passera automatiquement en mode Veille. Pour réactiver la **Micro-édition**, appuyez simultanément sans relâcher sur les lumières rouge et orange.

INSTALLATION DES PILES

- Dévisser le couvercle du compartiment à piles à l'aide d'un tournevis à pointe cruciforme (⊕).
- Insérer 3 piles bouton « AG13 » (1,5 V) en plaçant les extrémités positive (+) et négative (-) dans le sens adéquat, tel qu'indiqué dans le compartiment à piles.
- Remettre le couvercle en place.



Requiert 3 piles bouton AG13. (Incluses)

ATTENTION :

Les piles bouton jetables du produit contiennent du mercure. Lorsqu'il faut remplacer une pile, ne pas jeter la pile usée aux ordures. Recycler ou jeter conformément aux lois ou règlements municipaux, provinciaux ou fédéraux.

UTILISATION SÉCURITAIRE DES PILES

- Ne pas mélanger différents types de piles ou des piles neuves et usées.
- Ne pas recharger les piles non rechargeables.
- Utiliser seulement les piles du type recommandé ou d'un type équivalent.
- Les piles doivent être insérées en respectant la polarité.
- Les piles à plat doivent être retirées du jeu.
- Les bornes d'alimentation ne doivent pas être court-circuitées.
- Ne pas jeter les piles au feu, car elles pourraient fuir ou exploser.
- Les piles doivent être remplacées par un adulte.
- Veuillez conserver ces consignes pour consultation ultérieure.
- Les piles alcalines sont recommandées.

ATTENTION

- Un adulte devrait remplacer les piles.
- Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
- Peut contenir de petites pièces.
- Ne pas jeter les piles au feu, car elles pourraient fuir ou exploser.

ENTRETIEN DE VOTRE APPAREIL

- Si l'affichage devient faible ou ne fonctionne plus correctement, remplacer les piles.
- Après le remplacement des piles, appuyer sur le bouton de mise en marche pour vérifier que l'appareil fonctionne bien. (Dans la plupart des cas, un fonctionnement défectueux est dû à la faiblesse des piles.)
- Dans un environnement avec des décharges électrostatiques, le produit peut mal fonctionner et perdre sa mémoire. Dans ce cas, éteindre et rallumer le Cube pour réinitialiser le jeu.

AVERTISSEMENTS ET PRÉCAUTIONS

Une très petite partie de la population souffre d'un trouble qui, lorsque ces personnes sont exposées à certains types de lumières ou de motifs clignotants, peut déclencher des crises épileptiques ou des pertes de conscience momentanées. CESSER D'UTILISER IMMÉDIATEMENT et consulter votre médecin si vous éprouvez un ou plusieurs des symptômes suivants : étourdissements, changement de la vision, contractions musculaires ou oculaires, confusion, désorientation ou convulsions.



Les spécifications du produit et les couleurs peuvent varier.

Pour de plus amples renseignements, visitez : www.technosourceusa.com

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

© Rubik's®. Tous droits réservés. Rubik's® et Rubik's® Cube sont des marques de commerce déposées de Seven Towns Ltd. Utilisées sous licence. Fabriqué pour et distribué par Techno Source. Autorisées par Sharpe Company. info@sharpeco.com

© 2007 Techno Source. Tous droits réservés. 30 Canton Road, Kowloon, Hong Kong Fabriqué en Chine

IM-3010-CF

BREVET EN INSTANCE